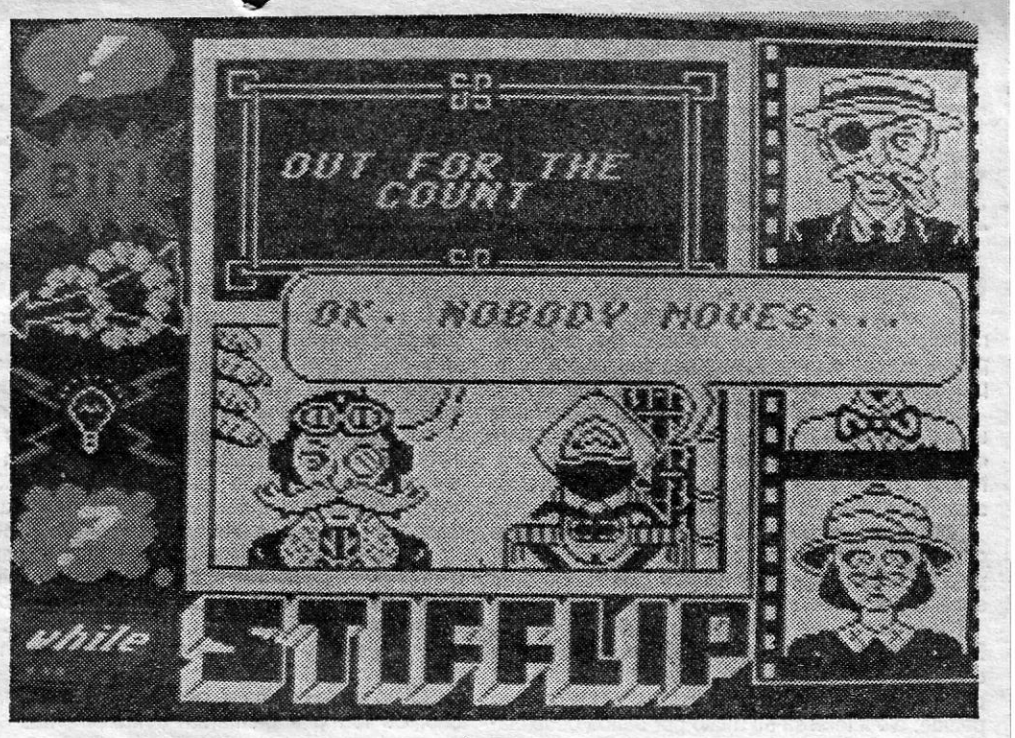
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

SALVE O IMPÉRIO BRITÂNICO



TÍTULO: «Stifflip & Co»
MÁQUINA: Spectrum

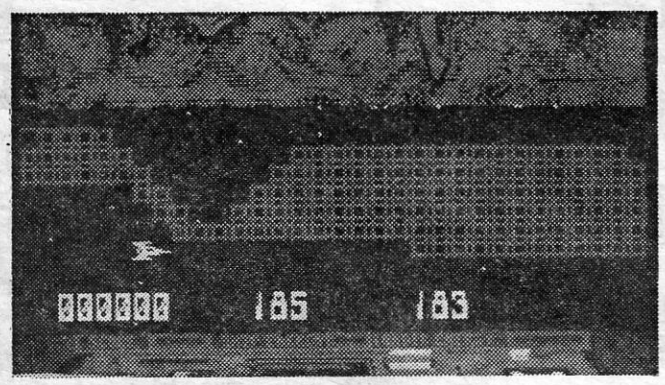
O *cricket* só pode ser apreciado por um inglês, mas talvez não seja preciso ter nascido nas ilhas Britânicas para gostar desta divertida aventura de gráficos e texto, que tem como pano de fundo o incompreensível desporto. O que ela exige, isso sim, é boas reacções e capacidade para decifrar toda a espécie de mistérios e enigmas, imaginação quanto basta e espírito de «desnrascança».

O grupo que controlamos é composto pelo *Visconde Stifflip*, o *Professor Braindeath*, o *Corinel R. G. Bargie* e *Miss Palmyra Primbottom*, e a missão que se impôs é decisiva para o futuro do Império Britânico, tal como o vêem os próprios. Com efeito, chegou-lhes ao conhecimento que um terrível malfeitor, o *Conde Chamaleon*, se prepara para destruir os fundamentos do *cricket* e o próprio jogo, usando um raio especial, de sua invenção, que alterará o percurso e saltos das respectivas bolas.

O vilão esconde-se na América Latina e para aí se dirige a expedição de *Stifflip*, disposta a tudo para salvar a honra do Império. Controlamos um personagem de cada vez e aquele que actua no momento é mostrada na parte inferior do «écran» — aliás, um «écran» muito bem concebido, com estrutura e desenhos inspirados na banda desenhada — enquanto os restantes ficam na faixa lateral direita. Deslocações e acções são executadas por meio de ícones e sistemas de «menus», um pouco difíceis de «entrar», a princípio, mas de manipulação fácil, quando se apanha o jeito. O pior é resolver os problemas que se colocam ao grupo em terras tão bárbaras para um britânico de gema.

O jogo é bastante interessante e vale a pena tentar resolvê-lo, o que já é mais difícil. Como se depreende, o objectivo principal é derrotar *Chamaleon*, mas há outros objectivos secundários, por assim dizer, no caminho, e quem não conseguir resolver a primeira parte não poderá entrar na segunda. Os gráficos são bastante bons, a programação parece irrepreensível e tudo se conjuga para que *Stifflip* agrade a todos os apreciadores do género.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A não perder



TIRINHOS DE FRACA QUALIDADE

TÍTULO: «Slingshot»
MÁQUINA: Spectrum

Por vezes, ocorre perguntar como é que as editoras de *software* ainda põem à venda jogos como este *Slingshot*, que talvez fosse razoável há uns 4 ou 5 anos, mas está inteiramente deslocado hoje em dia, quando tantos progressos foram feitos na programação e o uso de gráficos alcançou níveis tão elevados.

O objectivo é destruir naves espaciais e planetas e está tudo dito. Primeiro, as naves, e já é um pouco difícil passá-las, depois o planeta, aparecendo mais naves, mais planetas, etc., etc., tudo sem imaginação que o valha e com gráficos de qualidade realmente inferior. De passagem, diga-se que o autor deste jogo escreveu também *Fighting Warrior*, que não era mau.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A evitar

BOA PARÓDIA A «STAR TREK»

TÍTULO: «Star Wreck»
MÁQUINA: Spectrum

Muitos jogos são inspirados em livros ou filmes e, nestes casos, conHecer a história original ajuda, pelo menos às vezes, mas esta vantagem não existe em *Star Wreck*, uma paródia, com razoáveis doses de humor, à conhecida série *Star Trek*.

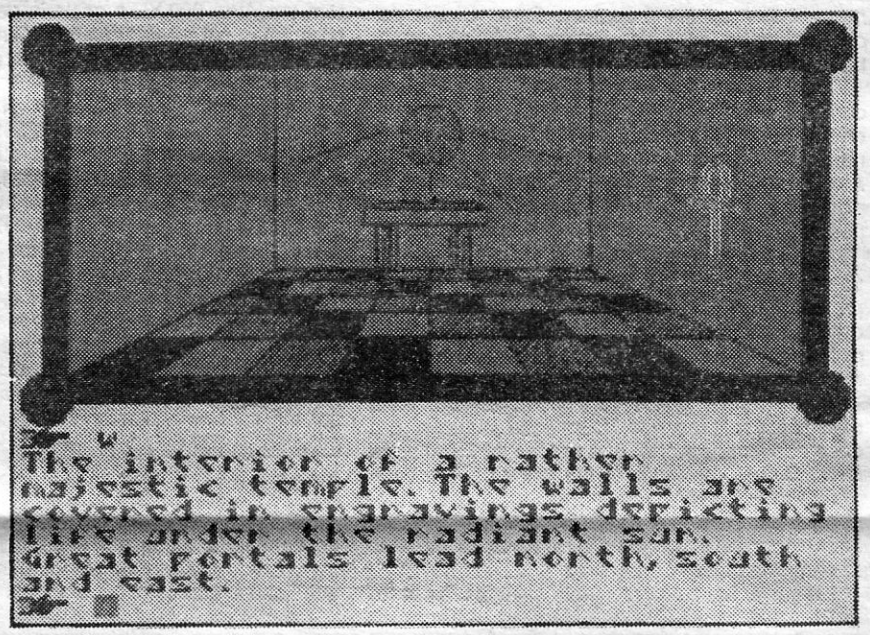
Estamos na pele do capitão *T. Cake* e a tripulação é aquela que conhecemos da série e dos filmes, embora com nomes algo diferentes e descrições pouco abonatórias para os «originais». Além disso, o diálogo com eles não é nada fácil, e as suas acções são algo imprevisíveis, tornando o jogo bastante divertido — e também causando alguma frustração, face a respostas que recebemos, após comandos que consideraríamos normais, como o EXAM.

A grande nave, agora chamada *Paralysed*, vai a caminho do planeta *Dandrox*, com passageiros bem estranhos, e chegar lá revela-se altamente improvável, a menos que consigamos descobrir o que temos a fazer. Para apreciadores de aventuras do género, esta é de tentar.

GÉNERO: Aventura de texto
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

MISTÉRIOS DO ANTIGO EGIPTO

TÍTULO: «Book of the Dead»
MÁQUINA: Spectrum



Tem já algum tempo de mercado esta aventura, mas só recentemente a vimos e dela gostámos, pelo menos até onde nos foi possível «andar». É um programa bem elaborado, em duas partes, escrito com o GAC e mostrando bem as potencialidades deste utilitário, e o único «contra» será exigir do jogador razoáveis conhecimentos da mitologia do Antigo Egipto, mas isso pode ser ultrapassado com algumas leituras.

Nesta aventura, o personagem que controlamos é *Kteth*, um deus menor, com cabeça de falcão, e ao contrário do que sucede em muitas outras, será necessário que ele *morra*, para alcançar o mundo dos deuses, mas escusado será também acrescentar que não será uma «morte» qualquer.

Sucedeu que o pai de *Kteth* (e de outros deuses), *Set*, matou a deusa suprema, *Osíris*, com o objectivo de usurpar a sua posição, mas os restantes deuses, chefiados por *Horus*, castigam-no, expulsando-o para o mundo dos homens. É nesta situação que *Set* dá vida a *Kteth*, o qual, nascido dessa forma, pouca esperança parece ter em alcançar o Mundo dos Deuses.

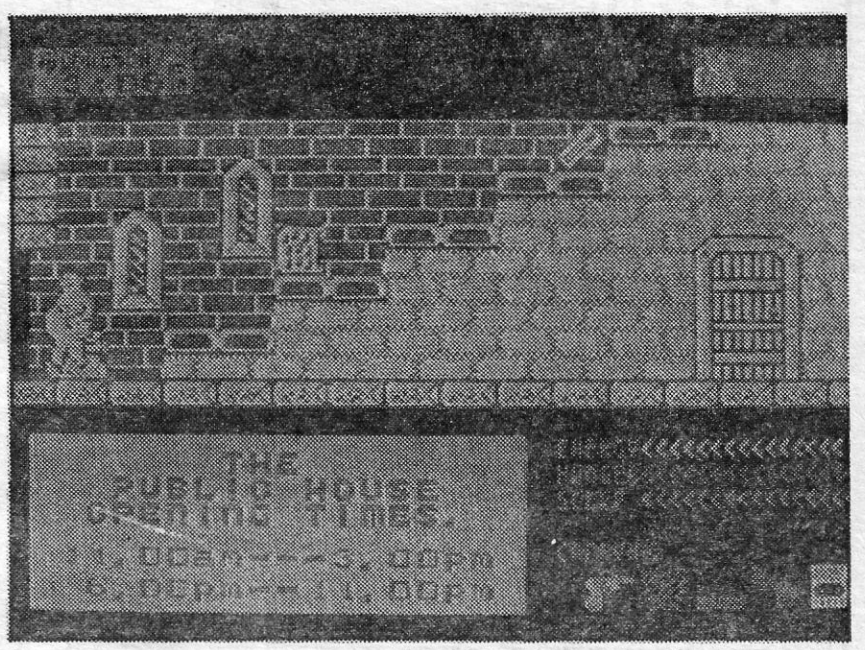
Kteth começa a sua odisseia ainda no ovo e a partir daí as coisas começam a tornar-se difíceis, pois o seu percurso está recheado de armadilhas e enigmas para resolver. Leitura atenta dos textos pode fornecer muitas pistas (se bem que a escolha de caracteres tenha sido pouco feliz...) e progride-se com razoável andamento, se bem que o mundo em que se desloca *Kteth* seja excessivamente labiríntico.

De um modo geral, esta aventura prende bastante a atenção e, para os apreciadores, coloca excelentes desafios. O vocabulário está bem estudado e é suficientemente «amigável», os comandos são os habituais, mas chegar ao fim é que se torna um bico-de-obra.

GÉNERO: Aventura de texto
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

DIPLOMATA NU EM TERRA ESTRANHA

TÍTULO: «Streaker»
MÁQUINA: Spectrum



Jogos como *Streaker* são às dúzias, uns melhores do que outros, e este até nem é dos piores, tornando-se até um pouco divertido, embora seja também algo frustrante. Podia ser aperfeiçoado e é pena que o autor não tivesse mais imaginação, pelo que não valerá a pena perder muito tempo com ele.

A história dava pano para mangas, diga-se. Um diplomata, *Carlin*, é roubado durante uma visita ao planeta *Zuggi*, mas roubado a sério, ou seja, levaram-lhe tudo. Sem roupas e outros objectos de seu uso, *Carlin* não poderá abandonar o planeta, pelo que tem que encontrá-los. Os ladrões espalharam tudo por uma vasta área e o infeliz diplomara não poderá limitar-se a encontrar as suas peças de roupa e vesti-las, pois, para alcançar a maior parte dos seus pertences, terá de apanhar e usar outros objectos, que transportará consigo (até cinco de cada vez).

Muitos dos seus pertences ou objectos de que necessita estão em lojas, mas algumas estão fechadas e, encostando-se às portas, ele saberá os respectivos horários de abertura. Para complicar as coisas, há sítios onde deverá ir, mas onde não pode entrar, porque não está devidamente vestido, e todas essas andanças lhe dão fome e sono e retiram energia. Claro que já adivinharam, ele terá de comer e dormir, sempre que pode, mas sem perder muito tempo com isso.

Há objectos de uso desde logo compreensível, mas, quanto a outros, não se faz ideia para que servem, até surgir a ocasião própria. Por outro lado, os ladrões continuam à solta e, se *Carlin* é tocado por algum, perde tudo o que transportava consigo.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS: (1-10): 7
DIFICULDADE: (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

CORRESPONDÊNCIA atrasada há muita e hoje vamos procurar pô-la em dia, abrindo com pedidos e esclarecimentos e algum material enviado pelos mesmos leitores, antes de passarmos às *dicas* e *pokes* que constituem sempre o grosso da coluna.

Hugo Jorge da Silva Abreu, de Lisboa, mandou umas *dicas* para *Pyjamarama* e ficou de fora, porque vieram outras mais completas, que já demos. Manda outras, *OK?* E fica também o seu pedido: *dicas* para *Miami Vice* e *Death Wish 3.*

Dicas que também já tínhamos dado, e mais completas, mandou *Luís António de Jesus Afonso*, para *The Living Daylights*. Para a próxima deverás ser «contemplado». Insiste.

João Cruz, que mora na Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno, Port/Administração, 4490 Póvoa de Varzim, tinha mandado bons desenhos, que já publicámos, mas, por lapso, ficou de fora um seu pedido: ele interessa-se muito por banda desenhada e gostaria que algum leitor o pusesse em contacto com uma instituição que lhe permitisse publicar os seus trabalhos.

Pela nossa parte, podemos dar este conselho: porque não escreves para editores de revistas de BD, enviando alguns dos teus trabalhos, que são, de facto, bons?

João Teixeira, de Lisboa, mandou um mapa de *Movie*, mas já publicámos vários, como deves ter visto. Envia outros, está bem?

Pedro Alexandre e *Nuno*, de Vila Nova de Caparica, mandaram um mapa de *Falcon* e pedem ajudas para este jogo. Querem também as teclas de *Death Wish 3, pokes* para *Athena, Quartet, Renegade, Batty, Indiana Jones* e *Game Over* e pedem trocas de jogos ou «conversa» sobre computadores. Telefonem-lhes para o número 2900922.

Nuno Manuel Venâncio Palma, de Abrantes, continua com azar. De outra vez que escreveu, enviou um mapa desenhado a lápis, que não dava reprodução, e agora mandou recortes de revistas. Assim também não vale! Quanto ao carregador para *Fighting Warrior*, aqui fica registado o teu pedido.

João Fragoso, de Lisboa, quer *dicas* e objectivos de *Aliens* e *Death Wish 3*, bem como os mapas, e *Miguel Fagulha*, de Queluz, pretende saber como meter os códigos iniciais de *Astronut*. Bem, o problema é possuí-los e, se não os tens, nada feito, a não ser que algum outro leitor te ajude.

Como meter *pokes* continua a ser problema para vários leitores, que fazem essa pergunta. É o caso de *Ricardo Norte*, das Caldas da Rainha, de *Dário Miguel*, de Lisboa (o teu mapa de *Rambo*, a propósito, não está grande coisa...), de *Jorge Miguel de Lemos Costa*, de Paço de Arcos, de *Tiago Manuel Jerónimo*, de Gavião, e de *João Eduardo Lopes Fernandes*, do Barreiro.

Bem, já várias vezes aqui falámos disso e, como compreendem, não podemos estar sempre a repetir o mesmo em todos os suplementos. Mas, mais uma vez, sem exemplo, ficam estas indicações básicas: nos jogos mais antigos, fazendo MERGE "" (em vez de LOAD "") e parando o gravador, assim que entrar o *header* (carregador), é possível ter acesso à listagem do BASIC, com a instrução LIST; então, mete-se o *poke* antes da instrução RANDOMIZE USR. No entanto, e em regra, o MERGE "" não resulta, porque o BASIC está protegido e será necessário «abri-lo», o que é difícil para quem não tem grandes conhecimentos.

Por outro lado, podem teclar e gravar os carregadores (listagens) que todos os números publicamos e usá-los em vez do *header* normal do jogo. O problema, aqui, é que existe sempre mais do que uma versão do jogo e nem todas aceitam os mesmos carregadores.

O nosso conselho é que estudem programação, de forma a ganharem conhecimentos suficientes, o que tem dupla utilidade. *OK?*

Álvaro José Góis da Silva (Av. General Humberto Delgado, 63 — 7900 Ferreira do Alentejo), pede um mapa de *Saboteur II*, e já o publicámos. Algum leitor quererá escrever-lhe e satisfazer-lhe o pedido?

Tiago Miguel Gilde da Costa Ricardo Lopes mora na Rua João XXI, Lote 224-1.º Esq., Queijas — 2795 Linda-a-Velha (telefone 2184887), tem um MSX VG 8010 e gostaria de ter o mapa e *poke* do jogo *Project a Caraté*, além de outros. Escrevam ou telefonem.

Carlos Manuel Amorim Barbosa, da Alameda D. Pedro V, 39-1.º Dt.º — 4400 Vila Nova de Gaia, tem um Atari 800 XL e gostaria de trocar jogos e programas para esta máquina. Quanto ao teu outro pedido, não é muito possível, por agora, mas talvez possa ser satisfeito a médio prazo.

Também possuidor de um Atari é o *Tiago Félix* (morador em Moitas Venda — 2395 Minde), de 15 anos, quer saber os códigos de autenticação para *F 15 Strike Eagle*, na versão Atari, claro, gostaria de trocas de jogos e de impressões e, em contrapartida, manda estas *dicas* para *Rescue on Fractalus*: se um *alien* subir ao vidro, liguem os sistemas e ele morrerá; se um *alien* entrar na nave, teclem «B» e carreguem noutra tecla qualquer repetidas vezes, muito depressa, que a nave voltará à nave-mãe e o *alien* morrerá no espaço com falta de ar. Teclas: ESC, pausa; S, sistemas *on/off*; A, porta exterior; L, aterrar; B, voltar à nave-mãe; cursor dir. e esq., aumentar e diminuir potência dos motores.

Ajudas para *Tai-Pan*

E passamos agora às *dicas*, começando com as de *Tai-Pan*, que mandou *Vítor António Rego*, de 12 anos, da Parede. Ainda para este jogo, ele quer saber como meter a 2.ª parte, a seguir às compras. E diz ele, pedindo que lhe escrevam para Rua de Cabinda, 89-r/c — 2775 Parede (telefone 2475395):

Primeiro ir ao restaurante e meter «No» e dão-nos um empréstimo bem grande; ir ao banco, comprar um barco e fazer, em seguida, isto: ir ao armazém *(warehouse)*, onde se vente chá *(tea)* e seda *(silk)*; comprar armas na *Armoury*; comprar comida *(food)* na estalagem *(inn)* e arranjar aí a tripulação *(crew)*. Numa casa perto da *warehouse* (3 «écrans» para a direita) compram-se bebidas e instrumentos de navegação. Também se pode apanhar um cassetete (usa-se com *fire*), mas não batam nos guardas. Se forem uma segunda vez ao restaurante, façam «No» e não comem nenhuma refeição e depois com «Yes» jogam um jogo em que podem ganhar... ou perder muito dinheiro.

Ícones: 1.º comprar; 2.º, vender; 3.º, apanhar; 4.º, SAVE; 5.º, LOAD.

Teclas: Q, cima; Z, baixo; I, esquerda; P, direita; N, disparar; SPACE, accionar ícones.

Regresso a *Dustin*

Rui, da Microcompanhia, de que publicamos também material em *Linha a Linha*, mandou *dicas* e *pokes*, entre os quais estas, relativas a *Dustin*:

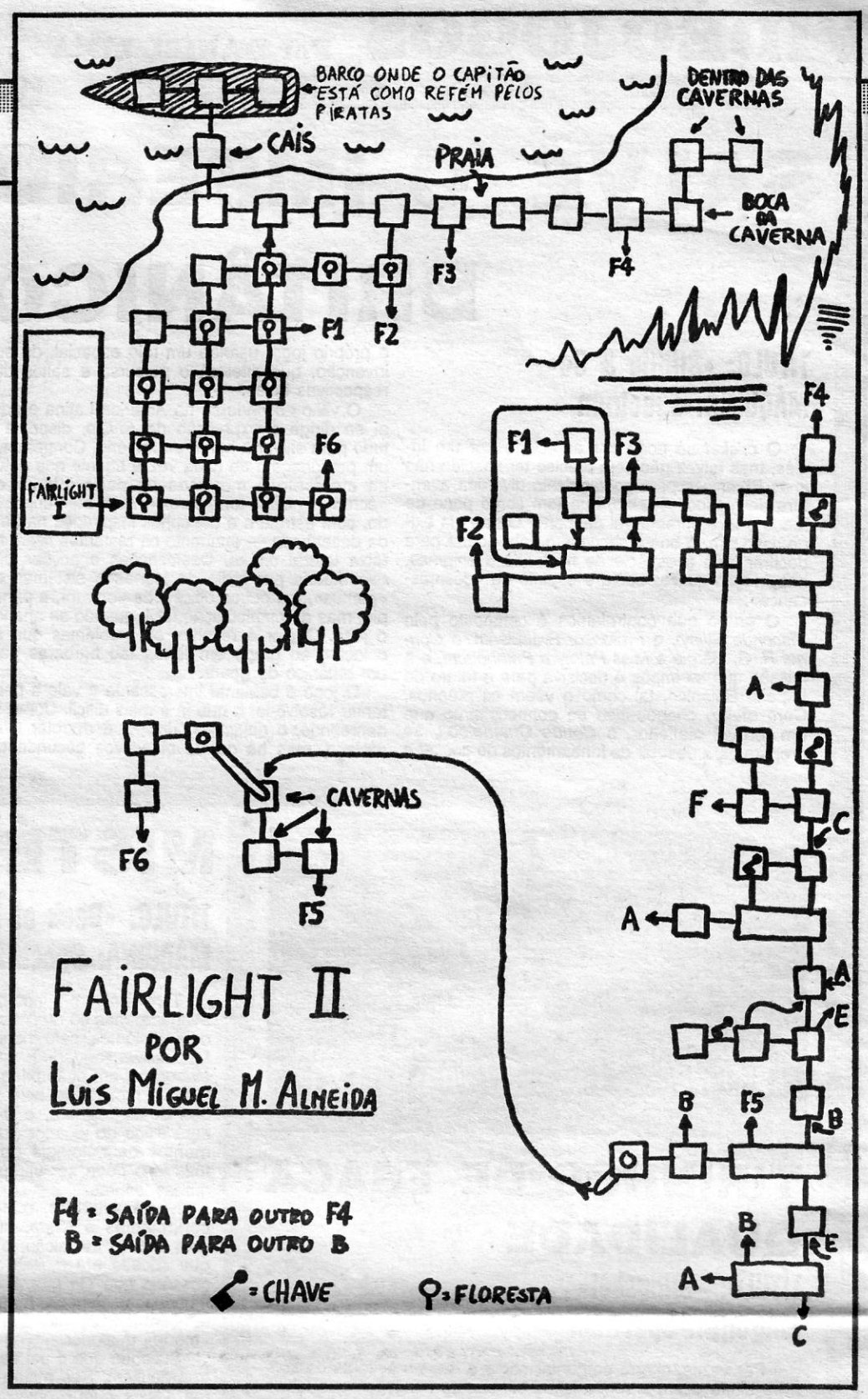
Para obter objectos dos prisioneiros, tem que se trocar com cigarros, vinho ou dinheiro. Os objectos são relógios, gazuas, isqueiros, martelos, dinamite, ossos, antídoto, etc. Para obter objectos dos grandes, basta dar-lhes uma tareia e obtemos colete antibalas, vinho, dinheiro, cigarros, pistolas, cacete, passe. Para obter a estátua, na posse do druída, basta dar-lhe o mesmo que aos presos.

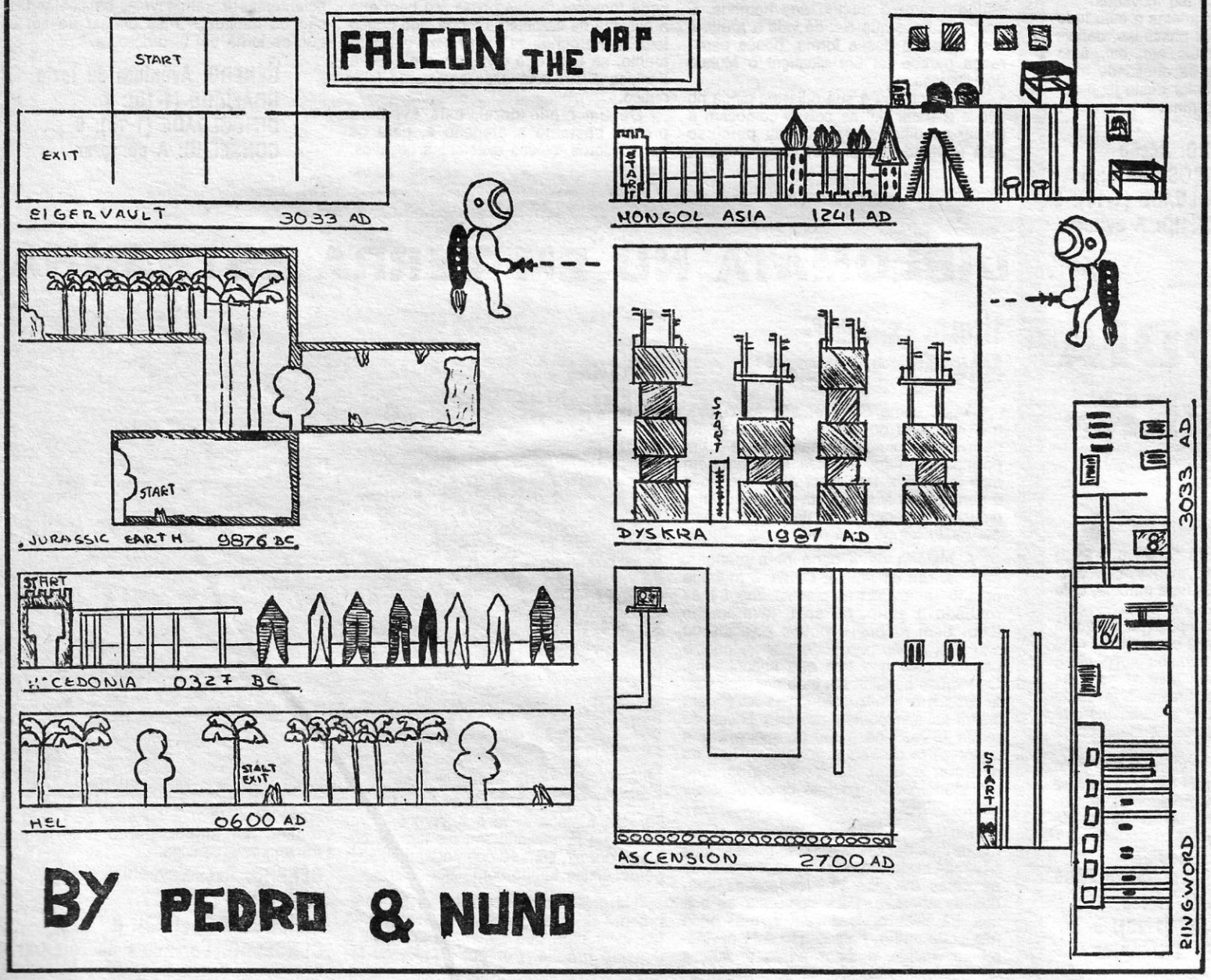
Utilidade dos objectos: relógio é para saber as horas; gazuas abrem portas fechadas; martelo «mata» guardas com mais facilidade; dinamite rebenta coisas; osso dá para passar pelas panteras e antídoto, pelas cobras; a estátua dá-se ao bruxo; colete antibalas é de uso óbvio; vinho, dinheiro e cigarros servem para trocas; a pistola mata os guardas e o mesmo uso tem o cacete; o passe serve para a fuga.

Rui, que foi buscar estas *dicas* à *Micromania*, mandou também um mapa, com a mesma origem, mas não serve, porque vem desenhado a lápis. Por outro lado, e ainda para este jogo, dá POKE 52942, Ø : POKE 52943, Ø : POKE 52944, 55.

Mandou ainda estas *dicas:*

— *BARBARIAN* — Para cortar a cabeça aos





inimigos, basta carregar nas teclas «esquerda» e «disparar», mas só quando o adversário estiver em pé. Ainda para este jogo, definir estas teclas:

A — baixo
O — esquerda
P — direita
M — *fire*

Quanto a movimentos, são os seguintes:

Q — pular
A — baixar
O — andar para a esquerda
P — andar para a direita
Q + M — dar com a espada na cabeça
P + M — dar com a espada na cintura
O + M — cortar cabeça
A + M — dar com a espada nas pernas
P + M + A — dar pontapé
O + M + A — dar com a espada na cabeça
P + M + Q — dar cabeçadas
O + M + Q — manejar a espada
O + A — rolar para a esquerda
P + A — rolar para a direita
O + Q — defender com a espada
P + Q — defender com a espada

— *SHAOLIN'S ROAD* — No 2.º nível, para matar o buda, saltar para a plataforma em cima dele, saltar daí para cima dele e dar-lhe um pontapé.
— *ASTÉRIX* — POKE 34695, 183
— *KUNG FU MASTER* — POKE 27982, 182
— *AVENGER* — POKE 58294, Ø
— *ROLLER COASTER* — POKE 38988, 255
— *PENTAGRAM* — POKE 49917, 182
— *TARZAN* — POKE 51ØØ2, 183 (vidas inf.)
— POKE 52268, 183 (energia inf.)
— *DAN DARE* — POKE 36468, 175 : POKE 45454, 1Ø4

Mais *dicas* e *pokes*

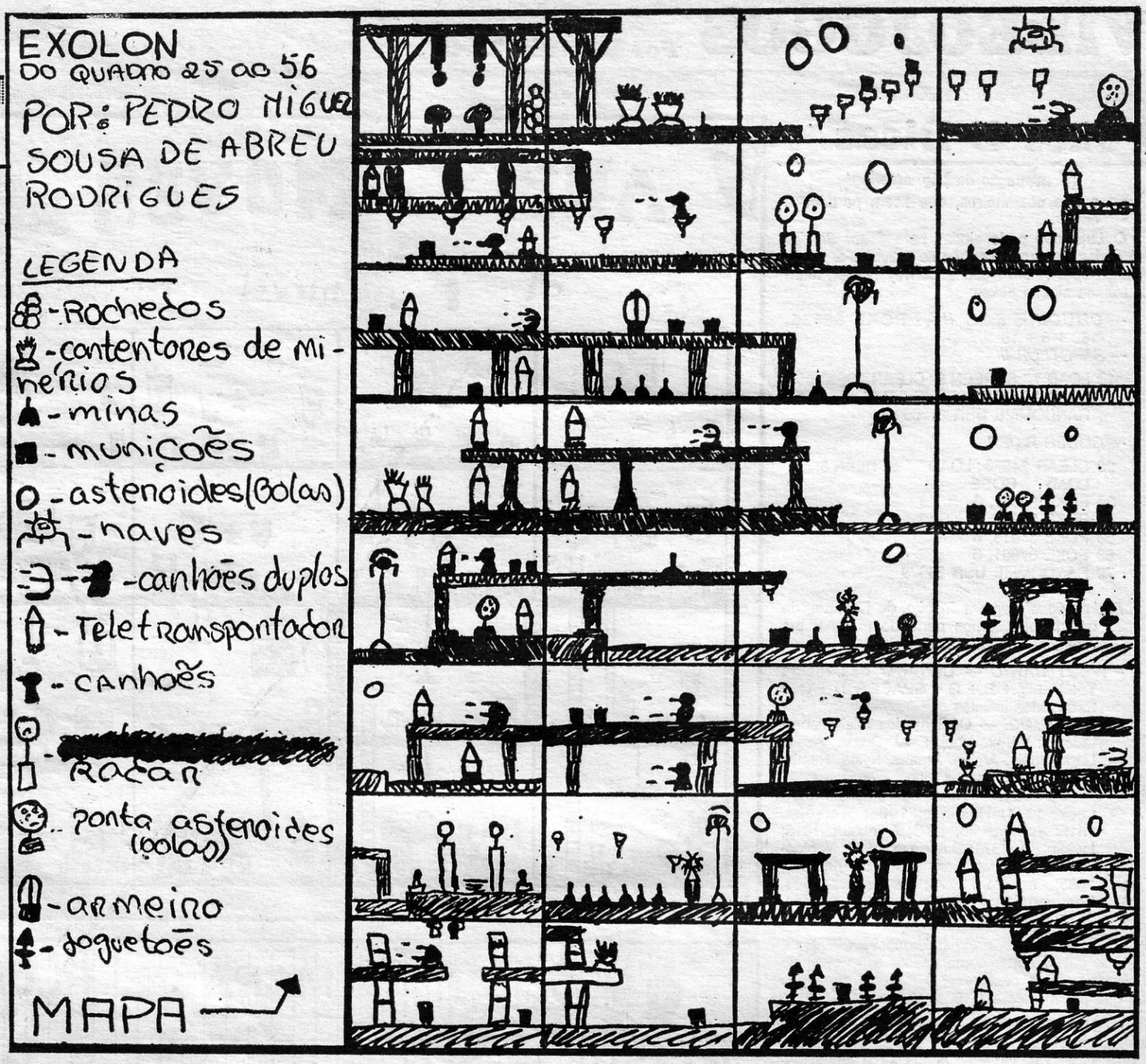
Marco Paulo Pombo, que mora na Vinha do Convento, Lote 5-3.º Dt.º, Castanheira do Ribatejo — 2600 Vila Franca de Xira, quer trocar jogos, programas e correspondência, pede *dicas* para *Agent X*, *Athena* e *Tai-Pan* e manda estes *pokes*:

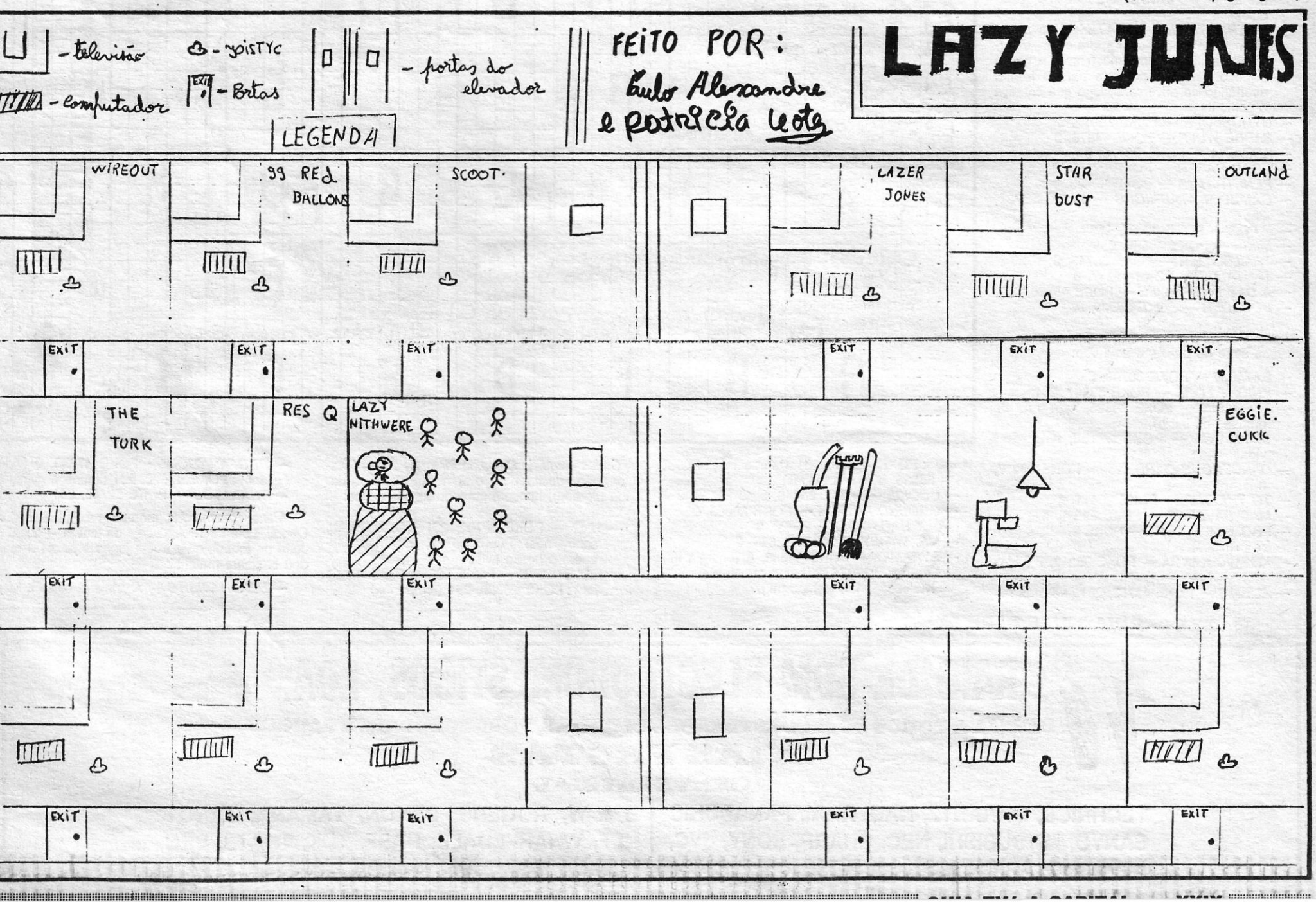
— *WAY OF THE TIGER* — POKE 58413, 2Ø1
— *GAME OVER* (1.º nível) — POKE 39333, Ø
— *GAME OVER* (2.º nível) — POKE 38691, Ø
— *COMMANDO* — POKE 31107, 2Ø1 (vidas inf.): POKE 61955, 2Ø1 (inimigos não disparam)

Luís Filipe, de 15 anos, morador na Rua João de Barros, 29-1.º Dt.º — 2725 Mercês-Sintra, quer trocar jogos de preferência de futebol, e manda estas:

— *RENEGADE* — Para passar o 3.º nível, afastar-se da *boss* e, quando ela correr contra nós, dêem um pontapé alto.
— *CHUCKIE EGG II* — Escolham as teclas Q, A, O, P e M e, quando estiverem a jogar, carreguem em CAPS SHIFT e P.
— *MATCH DAY* — Quando estiverem perto do canto da grande área, rematem em diagonal, que marcam golo.
— *MIKIE* — Nos níveis 2 e 3 podem apanhar bolos e frangos para atirarem ao professor

(Continua na pág. seguinte)





VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

e aos cozinheiros, que ficam parados a comer.

O *Luís*, que pede ajudas para *Silent Service* (só podes disparar o canhão se estiveres à superfície!), *Super Robin Hood* e *Convey Raider*, mandou ainda alguns *pokes:*

— *CHUCKIE EGG II* — POKE 65535, 160 + 8 + 16

— *SABOTEUR II*

```
10 LOAD "" SCREEN $ : CLEAR 25000:
   LOAD "" CODE : POKE 37116, 0:
   RANDOMIZE USR 25000
```

— *GLIDER RIDER*

```
20 CLEAR 24570 : LOAD "" SCREEN $:
   LOAD "" CODE
30 POKE 34391, 0
40 POKE 34973, 0
50 POKE 34818, 0
60 POKE 37961, 0
70 RANDOMIZE USR 24579
```

Pedro Miguel Ferreira Ribeiro, de Coimbra, de que já publicámos parte do material em *Aventura*, mandou ainda estas:

- *WEST BANIC* — Carregar nas teclas T + V + Y + B + G + SPACE + H + Q e terão vidas infinitas

— *STARQUAKE* — Códigos dos teletransportadores: Verox, Algol, Exial, Quake, Asoic, Ultra, Soniq, Amiga, Amaha, Kyzia, Ramix, Delta, Tulsa, Irage, Oktup

— *SKOOL DAZE* — Datas das batalhas: Bannock, 1314; Hastings, 1066; Waterloo, 1815; San Jacinto, 1265; Agincourt, 1415; Lyanto (?), 1571; Balaclava, 1854; Yonktovin, 1781; Trafalgar, 1805; Sedgemore, 1685; Lexington, 1775; Shrewsbury, 1403; Borodino, 1812; Poitiers, 1356; Flodden, 1513; Eversham. 1265.

Tiago Kruss Mouzinho (telefone 7592675), de Lisboa, queria saber como passar o 3.º nível de *Renegade* (vê a *dica* atrás) e faz uma correcção ao que publicámos em 16 de Outubro:

— *SHORT CIRCUIT* — Na linha 10, em vez de USE RED (uma vez) é USE RED (duas vezes) e, entre as linhas 44 e 45, acrescentar C 8 : SEARCH BOX : GET LASER.

Vipul Cumaro Ramnikal e *Nuno*, ambos de 14 anos, da Amadora, mandaram várias *dicas* e alguns *pokes* e aproveitámos as seguintes:

— *BREAKTHRU* — Carregar na tecla BREAK até ao fim e o carro saltará todos os obstáculos

— *INTERNATIONAL KARATE* — No modo «Kempston», posicionar «para cima» e carregar em *fire*, ao mesmo tempo; o nosso boneco dará um pontapé para a frente, acertando no adversário, logo que começa o combate

— *GYROSCOPE* — PQKE 53922, 0

— *SABRE WULF* — POKE 44876, 0

— *ARCADIA* — POKE 23776, 0

— *ROAD RACER* — POKE 27150, 0

— *PENETRATOR* — POKE 40733, 0

— *CAMELOT WARRIORS* — POKE 50782, 255

— *PANIC* — POKE 30000, 255

— *MIKIE* — POKE 40556, 0

— *TRAILBLAZER* — POKE 36745, 0

— *TANTALUS* — POKE 42247, 0

— *A DAY IN THE LIFE* — POKE 45526, 0

— *BOUNDER — POKE 35269, 0*

Nuno Guerreiro e um amigo, *Gonçalo*, enviaram uma série de *pokes*, e aqui vão:

— *BATMAN* — POKE 36798, 0

— *KNIGHT LORE* — POKE 53567, 201

— *TERRAPIN* — POKE 29525, n (n = n.º de bombas no início)

— *SPYMANIA* — POKE 27160, n (n = n.º vidas)

— *DANGEROUS GARDENS* — POKE 28277, n

— *TO THE TOP* — POKE 29411, n

— *MAD CAVERNS* — POKE 29332, n

— PROJECT FUTURE — POKE 27662, 0 (retira inimigos)

— *KOSMIC KANGA* — POKE 36212, 0 (vidas inf.)

— *ALIEN 8* — POKE 43753, 201 (indestrutível : POKE 44460, 201 (tempo inf.) : POKE 65535, n (n = n.º vidas)

— *COOKIE* — POKE 25446, 0 ou 28698, 0

— *GROUND ATTACK* — POKE 29063, 0

— *JET PAC* — POKE 25020, 0

— *MR. WIMPY* — POKE 33693, 0

— *PYRAMID* — POKE 44683, 0 (energia inf. : POKE 37975, 201 (indestructíveis) : POKE 45036, 128 (tempo inf.)

Carlos Jorge de Carvalho Pinto, de Évora (desculpa, não «decifrámos» o nome da rua, para dar a tua morada), também mandou alguns *pokes*:

— *1942* — POKE 50702, 201 (não disparam contra nós) : POKE 50777, 201 (não destroem o nosso avião)

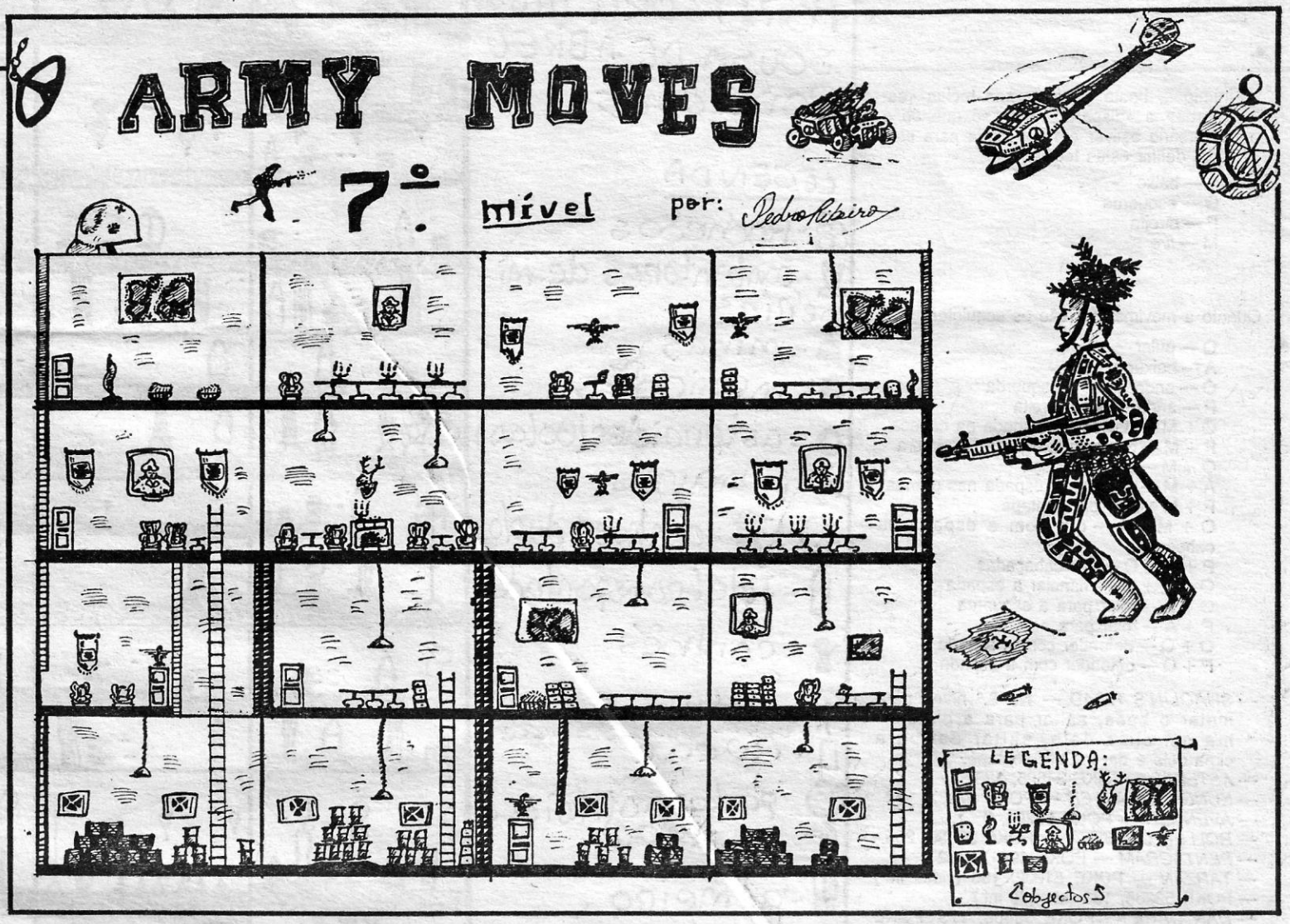
— *HEARTLAND* — POKE 23355, 230 (energia inf.) : POKE 23360, 254 (tempo inf.)

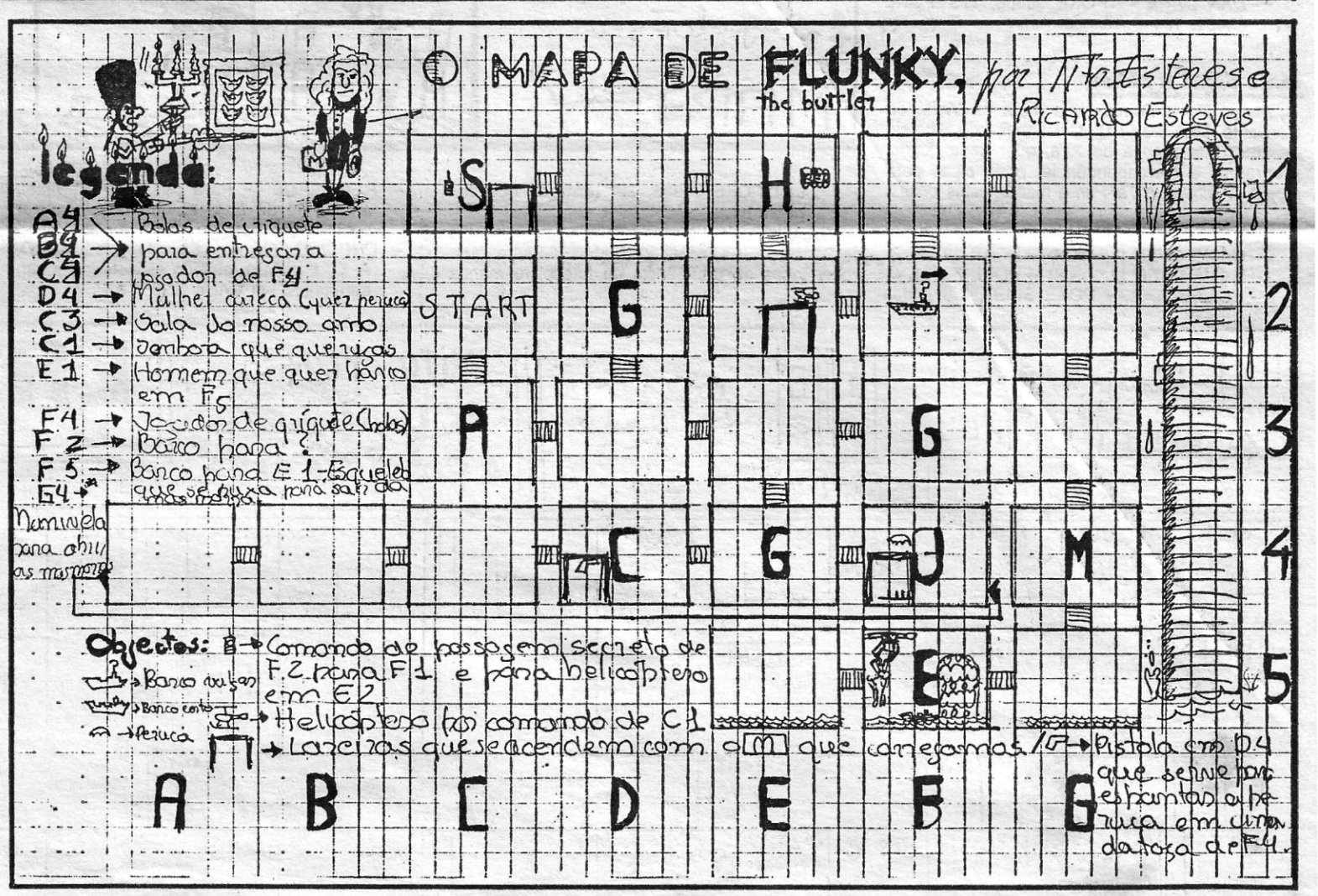
— *PROFANATION* — POKE 47693, 0 (vidas inf.) : POKE 47672, 201 (imune a inimigo)

— *THANATOS* — POKE 52745, 201

Manoj Ranchordas, morador na Rua Sacadura Cabral, Lote 23-1.º-A, Quinta da Galiza — 2765 S. João do Estoril, quer trocar jogos e *pokes* e mandou bastante material:

— *DEATH WISH 3* — A primeira coisa a fazer





XXX — GUIA TV/«A CAPITAL»

RAIO DE SOM ELECTRODOMÉSTICOS, LDA.

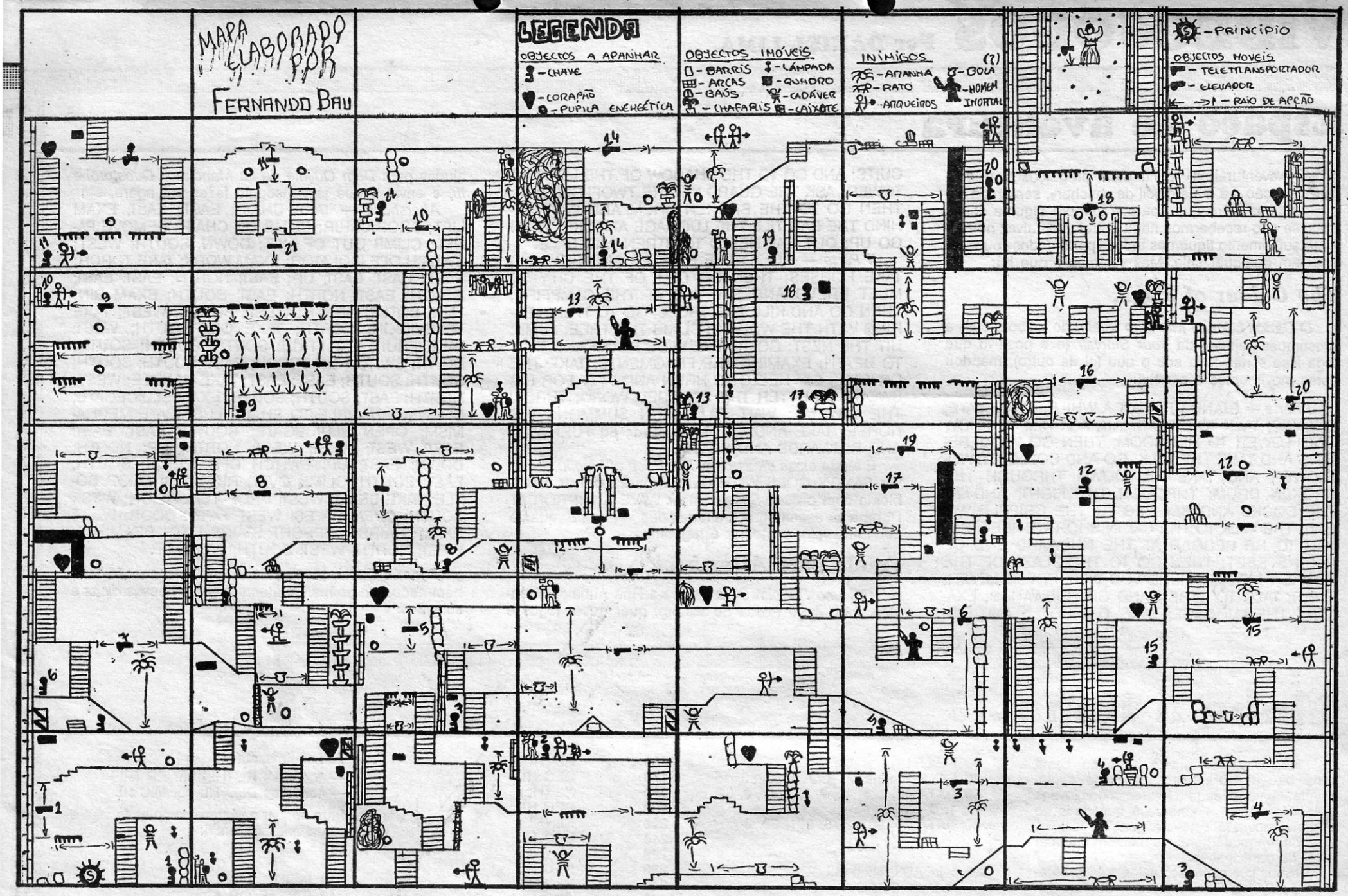
DESEJA A TODOS OS SEUS ESTIMADOS CLIENTES, FORNECEDORES E AMIGOS

BOAS FESTAS

AGENTE OFICIAL

TECHNICS, MARANTZ, NAD, AKAI, PANASONIC
SANYO, MITSUBISHI, NEC, SHARP, SONY, JVC,
ALPINE, CLARION, MISSION, BOSE, CELESTION,

B & W, ROGERS, DENON, YAMAHA, TANOY,
KEF, WHARFEDALE, BASF, TDK, THATS, SKC,
KONICA, MORDAUNT-SHORE, ETC.



é apanhar mais armas e ter o máximo de munições em cada arma. Nunca disparem contra um polícia e o chefe dos bandidos precisa de dois tiros

— *STREAKER*

```
10 CLEAR 24999
20 LOAD "" SCREEN $
30 LOAD "" CODE
40 POKE 50218, 0
50 RANDOMIZE USR 56000
```

— *WOLFAN*

```
 5 REM WOLFAN
10 CLEAR 65479
20 LET t = 0 : LET w = 0
30 FOR f = 65480 TO 65520
40 READ a : POKE f, a
50 LET t = t + w a : LET w = w + l
60 NEXT f
70 IF t ‹ › 85130 THEN PRINT
   "Erro na data" : STOP
80 PRINT AT 10, 6; "Começa cassete"
90 RANDOMIZE USR 65480
100 DATA 221, 33, 0, 0, 17, 88, 0
110 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
120 DATA 48, 241, 49, 0, 0, 221, 33
130 DATA 0, 64, 17, 170, 191, 62
140 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 175
150 DATA 50, 6, 101, 49, 190, 93
160 DATA 195, 178, 99
```

— *PLEXAR*

```
10 REM PLEXAR
20 LOAD "" CODE : POKE 37331, 91
30 FOR F = 23432 TO 23438
40 READ A : POKE F, A : NEXT F
50 RANDOMIZE USR 37263
60 DATA 175, 50, 138, 186, 195
70 DATA 136, 144
```

— *MOTOS*

```
10 CLEAR 24575
15 PRINT AT 10, 6; "Começa cassete"
20 LOAD "" SCREEN $
30 LOAD "" CODE
40 INK 0 : PAPER 0
50 POKE 42241, 183
60 RANDOMIZE USR 32768
```

— *STORMBRINGER*

```
 5 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
10 CLEAR 25170
15 PRINT AT 10, 3; "Começa a cassete
   de Stormbringer do princípio"
20 LOAD "" CODE 16384
25 LOAD "" CODE
30 POKE 38233, 247
40 POKE 38234, 255
50 FOR F = 65527 TO 65534
60 READ A : POKE F, A
70 NEXT F
80 DATA 62, 70, 50, 192, 96
90 DATA 205, 185, 150
100 RANDOMIZE USR 37632
```

— *TRANSMUTER*

```
 4 BORDER 0
 5 PRINT AT 10, 4; "Começa a cassete"
10 LOAD "" CODE 16384
20 FOR F = 23317 TO 23324
30 READ A : POKE F, A : NEXT F
40 DATA 62, 201, 50, 202
50 DATA 111, 195, 206, 93
60 RANDOMIZE USR 23296
70 RANDOMIZE USR 23296
```

Filipe Emanuel Amado, de Lagos, que pede ajudar para *Movie* e *Short Circuit*, mandou estes:

— *SABOTEUR* — POKE 47009, 0 : POKE 47010, 0 : POKE 47011, 0 (tempo) : POKE 46558, 0 (energia) : POKE 46998, 0 (relógio parado)

— *SABOTEUR II* — POKE 37116, 0 (tempo) : POKE 61382, 0 (energia) : POKE 35412, 0 (basta um golpe para derrubar os inimigos)

Joel da Fonseca dos Santos, de Lisboa (telefone 647194), que quer trocar jogos, *pokes* e *dicas*, enviou alguns:

— *TERRA CRESTA* — POKE 37797, 0
— *KRAKOUT* — POKE 35399, 0
— *ACE* — POKE 38056, 0
— *RAID OVER MOSCOW* — POKE 46512, 182
— *ARKANOID* — POKE 38540, 0
— *NEMESIS* — Fazer MERGE "" e escrever na linha 56 POKE 51479, 1
— *BRUCE LEE* — POKE 51795, 0
— *BOMB JACK* — POKE 49530, 255 (1.º jogador) e POKE 49547, 255 (2.º jogador)

Fernando Ribeiro, da Amadora, mandou um mapa (assim não serve) e alguns *pokes* e carregadores. Escolhemos:

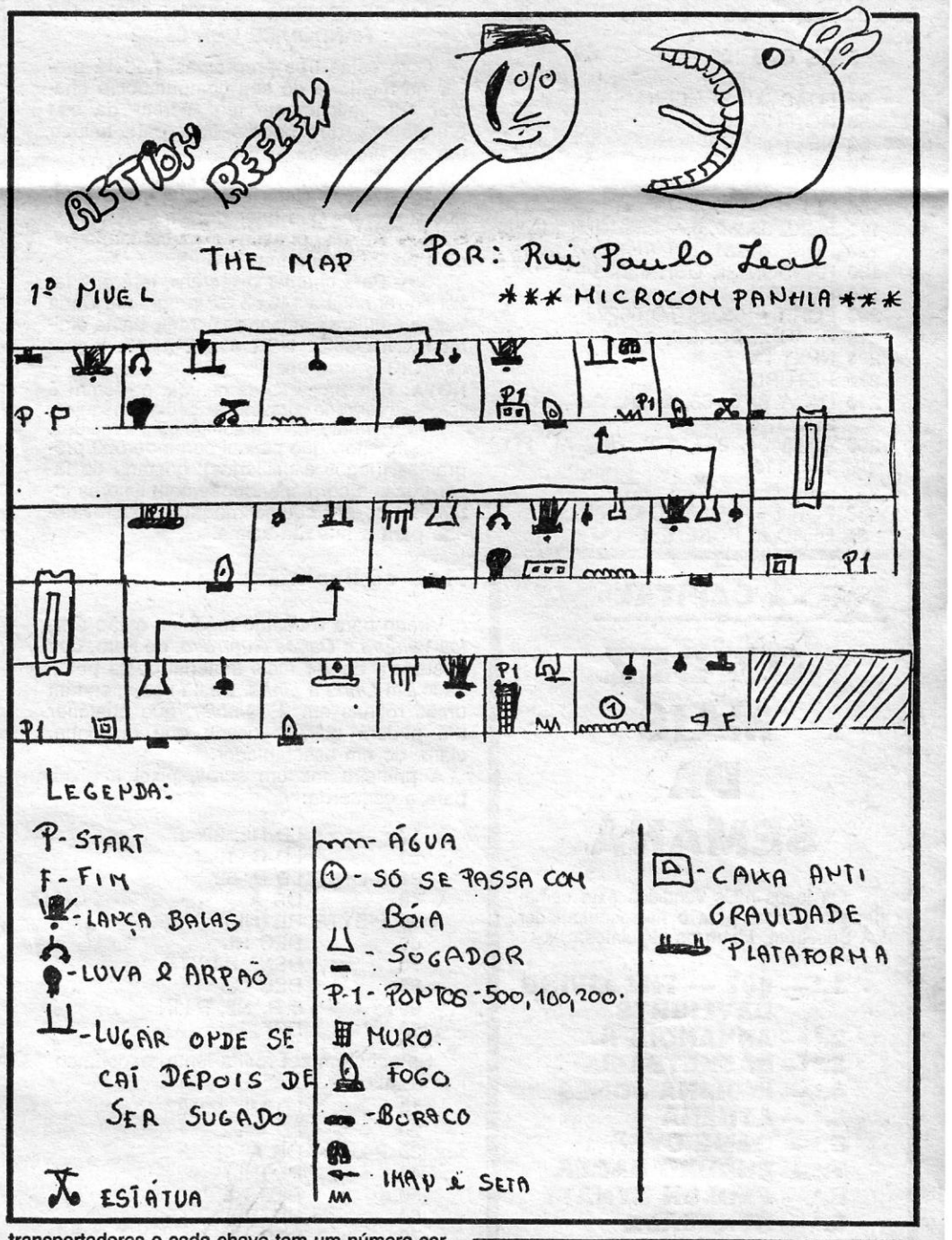
— *AGENT X* — Introduzir na linha 10, antes do RAND/USR 25000 o POKE 26817, 201
— *ANFRACTOUS* — Premir simultaneamente as teclas A, N, D, Y
— *GHOST HUNTERS*

```
20 LOAD "" CODE
30 FOR N = 23354 TO 23360
40 READ A : POKE N, A : NEXT N
50 RANDOMIZE USR 23296
60 DATA 175, 50, 214, 216, 195, 69, 178
```

— *SAMURAI*

```
10 CLEAR 24099
20 LOAD "" SCREEN $
30 LOAD "" CODE
40 POKE 41889, 0
50 RANDOMIZE USR 39300
```

Finalmente, uma referência ao mapa e *dicas* para *Super Robin Hood*, enviados por *Fernando Bau* (ficou de fora o mapa que o *Rui Correia* mandou), e que diz o seguinte: quando se cai de qualquer sítio, o percurso torna-se diferente; as chaves servem para fazer funcionar os elevadores e teletransportadores e cada chave tem um número correspondente; as pupilas servem para restaurar a energia; os corações devem ser todos apanhados, para fazer funcionar o elevador que nos leva a *Lady Marion*, para a salvarmos do xerife de Nottingham; as passagens nos tapetes rolantes devem ser feitas com muita calma; e, quando libertarem *Marion* e descerem o elevador, aparece escrito *Well done* e acabam.



POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Espaço de aventura

OS «aventureiros» continuam preguiçosos e esta secção é a mais difícil de «encher», semana a semana. Claro que aparece sempre alguma coisa, mas, se não recebermos nada entretanto, talvez no próximo suplemento fiquemos todos «pendurados» ou «presos» em qualquer sítio. Mas vejamos o que há:

The Colour of Magik

O Carlos Manuel Monteiro Vilela, de Lisboa, com a prestimosa «ajuda» da *Your Sinclair* (e é positivo que diga isso e não faça seu o que foi de outro), mandou estes movimentos e acções:

I Parte — STAND UP; WAIT A WHILE; TRANSLATE; SAY YES; TALK TO BROADMAN; ASK HIM TO SHOW TWOFLOWER TO HIS ROOM; THEN GO WIDDERSHINS AND TAKE THE MILK; GO AND COLLECT TWOFLOWER AND TAKE HIM DOWN THROUGH THE BROKEN DRUM; THROUGH THE FIGHT; AND TO THE DOCKS AND SAY YES TO THE CRIPPLE WA; GIVE THE MILK TO THE CAT IN SHORT STREET; SAY YES TO HE BEGGAR AT THE HUBWARD END OF BACK STREET; THEN GO TO THE PLAZA OF THE BROKEN MOONS; HERE YOU WAIT; PRESS LEVER; TURN; TALK TO STREN AND GO HUBWARDS; EXAMINE THE LUGGAGE; TAKE THE BOTLE AND BISCUITS; AND GO TO THE SHADOW OF THE LEANING TOWER; ASK THE GUARD WHERE TWOFLOWER IS; THEN GO TO THE BROKEN DRUM AND WAIT BEHIND THE BAR TILL THE LUGGAGE ATTACKS; THEN GO UP; OUT; SAY HELLO TO STREN AND SAVE.

II Parte — GO TO THE STABLES AND BUY AND TAKE HORSES; THEN GO OUT OF THE CITY TO MEET BREVD AND SAY YES AT THE CAMPFIRE; THEN GO AND KILL THE TROLL; GO TO THE CLEARING WITH THE WOLVES; CLIMB THE TREE; JUMP; HIT THE NEST; GO TO THE WIDE ROOM AND TALK TO DEATH; EXAMINE THE FRAGMENTS; TAKE THE CRYSTAL; SAY HELLO TO HRUN AND WAIT FOR HIS SWORD TO UTTER THE DREADED WORD; THROW THE CRYSTAL; WAIT TILL HRUN SUMMONS HIS HORSE; TAKE AND EAT THE MEAT; 60 TURNWISE AND RIMWARDS AND SDAVE.

E ainda estas *dicas* para *The Price of Magik:* escrever SANITY GOES WITH CLAWS para resolver o problema com o *Dark Spawn:* fazer WAVE A MIRROR AT IT, para se desembaraçarem de *Lounge Lizzard:* quanto ao *HawKmeth,* o melhor é fugirem...

Ajuda para *Aftershock*

O *Nuno Rudolfo Silva* mora na Rua Almeida Brandão, 36-A 4490 Póvoa de Varzim, quer trocar jogos e ajudas para *Dom Quijote de La Mancha* e *Questprobe III,* e envia o que já conseguiu fazer, até agora, em

Aftershock — TAKE CHAIR; EAST; EAST; EXAM LIFT; DROP CAHIR; CLIMB ON CHAIR; REMOVE PANEL; CLIMB OUT OF LIFT; DOWN, SOUTH; WEST; SWITCH OFF ISOLATOR; EXAM WORK; TAKE TORCH; EAST; EAST; EAST; UP; EAST; NORTH; EAST; EAST; SOUTH; EAST; NORTH; EAST; SOUTH; EXAM BIN; TAKE BOTLE; NORTH; WEST; SOUTH; WEST; TAKE TELEVISION; NORTH; TAKE OIL; SOUTH; WEST; TAKE FRUIT; EAT FRUIT; SOUTH; SOUTH; SOUTH; DOWN; SWITCH ON TORCH; EAST; SOUTH; SOUTH; SOUTH; SOUTH; EAST; EAST; TAKE HANDLE; WEST; NORTH; EAST; SOUTH; SOUTH; EXAM SLUICEGATE; CONNECT HANDLE TO SHAFT; LUBRICATE MECHANISM; OPEN SLUICEGATE; SOUTH; EAST; EAST; EAST; WEST; WEST; WEST; NORTH; UP; NORTH; DOWN; EAST; UP; SWITCH OFF TORCH; SOUTH; EAST; SOUTH; CLIMB OVER RUBBLER; DROP BOTLE; TAKE BEAM; WEST; DROP TELEVISION; WEST; SOUTH; OPEN GATES; WEST; OPEN DOOR; WEST; EXAM STAIRS; SUPPORT STAIRS WITH BEAM; UP; WEST; NORTH; WEST; SOUTH; WEST; UP.

A partir daqui, precisa de ajudas, e a secção também necessita de mais material. Venham essas *dicas* e soluções.

Linha a linha...

Linha a Linha tem-se afirmado como uma das melhores secções deste suplemento, demonstrando o interesse dos jovens pela informática, e embora a qualidade do material enviado seja desigual, o facto é que, de um modo geral, se mantém um bom nível de participação.

Vejam, por exemplo, estes três programas de *Sérgio Filipe Martinho,* da Rua Escola do Exército, 26 — 2.º Dto — 1100 Lisboa:

```
 5 GO SUB 100
20 CLS
30 LOAD " " SCREEN$
50 GO SUB 100
60 NEXT t
70 SAVE "ecran" CODE 30000, 6192
80 STOP
100 LET d = 30000
110 POKE 65280, d — 256 * INT (d/256)
120 POKE 65281, INT (d/256)
130 RANDOMIZE USR 65282
140 RETURN
200 FOR t = 65280 TO 65295
210 READ a: POKE t, a
220 NEXT t
230 RETURN
240 DATA 0, 0, 33, 0, 64, 237, 91, 0,
    255, 1, 0
250 DATA 24, 237, 176, 201, 74, 111,
    104, 110
```

★

```
10 FOR t = 65280 TO 65295
20 READ a: POKE t, a
30 NEXT t
40 SAVE "rotina M" CODE 65280, 15
50 DATA 48, 225, 42, 0, 255, 17, 0, 64,
   1, 0
60 DATA 24, 237, 176, 201, 80, 0
```

★

```
130 > LOAD "rotina M" CODE : LOAD *
    «écran» CODE
140 POKE 65280, 48 : POKE 65281, 117
    : RANDOMIZE USR 65282
```

Com estes três programas, poderá gravar na memória do seu computador e chamar automaticamente um «écran» da sua preferência, que poderá usar para animar um seu programa.

Como usar estes três programas?

1 — Após fazer RUN no primeiro coloque o «écran» que quer gravar

2 — Depois, grave a rotina conforme pedido no 2.º programa

3 — Para chamar o «écran», terá que fazer correr a linha 140 do 3.º programa. Cada vez que quiser chamar o «écran», basta digitar RANDOMIZE USR 65282 (basta digitar os POKES uma vez!)

NOTA: Este processo de guardar o «écran» é realizado através de código máquina, portanto, não se admire com a rapidez.

Este leitor, que possui cerca de 500 programas, (jogos e utilitários), gostaria de fazer trocas e corresponder-se com leitores interessados em código máquina. Escrevam-lhe para a morada acima.

Mais código máquina

Virado para o código máquina estão *Carlos Ventura* e *Carlos Guerreiro*, de Faro, que gostariam de ver mais material deste publicado em *Linha a Linha.* Desta vez, mandam umas rotinas em *Assembler*, que qualquer um poderá utilizar, desde que disponha, claro, de um assemblador.

A primeira faz um *scroll*, pixel a pixel, para a esquerda:

```
10          LD HL, 22527
20          LD C, 192
30 P-LIN    LD B, 32
40          OR A
50 P-BYTE   RL (HL)
60          DEC HL
70          DSN2 P-BYTE
80          DEC C
90          5 R. N2, P-LIN
100         RET
```

Se acharem est rotina lenta, experimentem esta:

```
10          LD ML, 22527
20          LD 4192
30 P-LIN    OR A
40          RL (HL)
50          DEC HL
60          RL (HL)
70          DEC HL
80          RL (HL)
90          DEC HL
100         RL (HL)
110         DEC HL
120         RL (HL)
130         DEC HL
140         RL (HL)
150         DEC HL
160         RL (HL)
170         DEC HL
180         RL (HL)
190         DEC HL
200         RL (HL)
210         DEC HL
220         RL (HL)
230         DEC HL
240         RL (HL)
250         DEC HL
260         RL (HL)
270         DEC HL
280         RL (HL)
290         DEC HL
300         RL (HL)
310         DEC HL
320         RL (HL)
330         DEC HL
340         RL (HL)
350         DEC HL
360         RL (HL)
370         DEC HL
380         RL (HL)
390         DEC HL
400         RL (HL)
410         DEC HL
420         RL (HL)
430         DEC HL
440         RL (HL)
450         DEC HL
460         RL (HL)
470         DEC HL
480         RL (HL)
490         DEC HL
500         RL (HL)
510         DEC HL
520         RL (HL)
530         DEC HL
540         RL (HL)
550         DEC HL
560         RL (HL)
570         DEC HL
580         RL (HL)
590         DEC HL
600         RL (HL)
610         DEC HL
620         RL (HL)
630         DEC HL
640         RL (HL)
650         DEC HL
660         RL (HL)
670         DEC HL
680         DEC C
690         JR N2, P-LIN
700         RET
```

Para fazer *scroll*, pixel a pixel, para a direita:

```
10          LD HL, 16384
20          LD C, 192
30 P-LIN    LD B, 32
40          OR A
50 P-BYTE   RR (HL)
60          INL HL
70          DSN2, P-BYTE
80          DEC C
90          JRN2, P-LIN
100         RET
```

Para fazer a versão rápida, modifique a anterior (*scroll* à esquerda), substituindo

```
10          LD HL, 22527
            por
10          LD HL, 16384
```

Substituir também:

— todos os RL (HL) por RR (HL)
— todos os DEC HL por INC HL

Para apagar o «écran» como se fechasse uma persiana horizontal:

```
10          LD HL, 22527
20          LD C, 192
30 P-LIN    LD B, 32
40 P-BYTE   OR A
50          RR (HL)
60          DEC HL
70          DSN2, P-BYTE
80          DEC C
90          JRN2, P-LIN
100         RET
```

Para gravar um *screen* sem cabeçalho:

```
10          LD DE, 6912
20          LD IX, 16384
30          LD A, 255
40          SL7
50          CALL 1218
60          RET
```

Para carregar um *screen* sem cabeçalho:

```
10          LD DE, 6912
20          LD IX, 16384
30          LD A, 255
40          SL7
50          CALL 1366
60          RET
```

Finalmente, um gerador de ruídos em que, alterando as três constantes, podem reproduzir um vasto leque de ruídos, com a duração que quiserem:

```
10          DI
            LD HL, 0
            LD DE, duração do ruído (1 a
            65535)
CICLO       LD A, (HL)
            OUT (254), A
            LD B, Constante n.º 1 (1 a
            255)
ATR1        DJN 2 ATR 1
            INC HL
            LD A, (HL)
            OUT (254), A
            LD B, Constante n.º 2 (1 a
            255)
ATR2        DJ N2 ATR2
            INC HL
            LD A, (HL)
            OUT (254), A
            LD B. Constante n.º 3 (2 a
            255)
ATR 3       DJN2 ATR3
            INC HL
            DEC DE
            LD A,E
            OR O
            JR N2 CICLO
            EI
            RET
```

NOTA FINAL: Já pedimos, por várias vezes, e renovamos o pedido, que mandem os programas feitos em impressora ou escritos à máquina, de preferência. Se não as possuirem, procurem fazer letras e números *bem legíveis e de um só lado da folha.* OK?

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
2.º — ARKANOID II
3.º — BASKETBALL
4.º — INDIANA JONES
5.º — ATHENA
6.º — GAME OVER
7.º — ENDURO RACER
8.º — EXOLON ZYNATT
9.º — RENEGADE
10.º — MASK

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).